LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

RETRO POLIS

JEUX:

SONIC ADVENTURE

MARVEL VS. CAPCOM 2
KNUCKLE'S CHAOTIX
READY 2 RUMBLE
ALADDIN
ECCO II GG
EXHUMED

CINÉ:
Akira

DOSSIER:
La Dreamcast a-t-elle tué les licences Sega?

N°10
octobre 2010

R3TR0POL15 - 10 - 0€

Disney's Aladdin

SEGA LANCE LE JEU
VOUS SEREZ TRES PEU A LIRE CETTE ANNONCE
ÇA TOMBE BIEN IL N'Y EN AURA PAS
POUR TOUT LE MONDE.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI

3612 SEGA

EDITO OCTOBRE 2010

Retropolis étant consacré exclusivement à Sega cette année, il était grand temps de ramener sa mascotte en couv'! Sonic Adventure ne vient pas seul sur Dreamcast, ce sont pas moins de 3 tests sur la 128 bits que vous trouverez dans ces pages, sans parler du dossier en fin de mag'...
Rassurez-vous, si vous possédez encore une Game Gear, une Megadrive, le 32X ou la Saturn, Retropolis vous propose la crème des jeux sur ces supports... idem pour le ciné avec le fabuleux Akira.
Et oui, c'est un peu Noël avant l'heure ici!

Trev

AGENDA p.02
TESTS p.17
DOSSIER p.34

AGENDA

Happy Birthday Lau

Lau Chan est né le 2 octobre 1940. Il est aussi doué en cuisine qu'en arts martiaux, ce qui signifie que son restaurant chinois devrait à peu près frôler les 12 étoiles; il fut d'ailleurs le premier finaliste vainqueur de l'histoire de Virtua Fighter ce qui en fait un combattant redoutable dont ses adversaires doivent se méfier à chaque nouveau tournoi. Un tel niveau recquiert énormément d'entraînement et de sacrifices, Lau avait donc choisi de délaisser sa famille. Sa femme en est morte et il est aujourd'hui en conflit perpétuel avec sa fille Pai, elle aussi participante aux tournois. Mais si au cours des trois tournois ils ont eu l'occasion de s'affronter, le résultat fut sans appel à chaque fois. Winner: vilain papounet.

Présentation de la Dreamcast au Sega New Challenge Conference '98

Le 6 octobre 1998 se tient le Sega New Challenge Conference à Tokyo. Tous les projecteurs sont braqués sur la Dreamcast et pour cause: à 20 jours de la sortie de sa 128 Bits en exclusivité sur le territoire japonais, Sega y précise les premiers jeux prévus cette année: la première salve de jeux dispos au lancement sera composée de Godzilla Generations, July, un nouveau Puyo Puyo, les prestigieux Sega Rally et Virtua Fighter 3tb ainsi qu'Incoming. Seconde salve prévue pour décembre: Blue Stinger, Monaco GP Racing Simulation 2, un nouveau Cool Boarders et le très attendu Resident Evil Code: Veronica viendront étoffer un line-up qui s'annonce fort intéressant!

Sortie de Nights: Into Dreams

7 octobre 1996: Le prodigieux héros qui va nous faire voler de rêve en rêve arrive un peu en avance pour les fêtes de Noël en Europe. Enfin sur Saturn, il vaut mieux arriver trop tôt que ne pas venir du tout; pas vrai Sonic?

Le saviez-vous?

Exhumed, le magnifique FPS 32 bits prenant place en Egypte, s'appelle Powerslave aux Etats-Unis. Ça ne vous aiderait peut-être pas pour un contrôle d'histoire, mais c'est bon à savoir.

Happy Birthday Master Chen

Master Chen, qui dirige un commerce d'antiquités autour du New Yokasuka Harbor de Shenmue, est né le 10 octobre 1926. Derrière son calme et sa discrétion, il s'agit d'un homme d'affaires très influent. Une allusion à lui sera d'ailleurs faite dans Shenmue II car il traite apparemment régulièrement avec le père de Joy. Dans le premier volet, il s'agit certainement du contact le plus important de Ryo dans sa quête mais c'est son fils Gui Zhang qu'il enverra à la rencontre de notre héros en premier lieu. Master Chen lui a enseigné le style Yan Qing qui tout comme le style Hazuki se transmet dans la famille de génération en génération.

Sortie de la Dreamcast

14 octobre 1999, la Dreamcast envahit les magasins européens avec plein de boîtes bleues et blanches dans les rayons! Alors il faut penser à prendre la console bien sûr mais aussi une deuxième manette pour les potes, une des fameuses cartes mémoire avec écran à cristaux liquides, peut-être un clavier pour naviguer sur internet et... ah ben oui, des jeux!

Le saviez-vous?

L'astuce des oreilles de Mickey du jeu Aladdin (qui consiste à placer le perso pile en-dessous d'elles dans un niveau pour gagner une vie) est devenue l'une des plus célèbre et les plus relayées de la génération 16 bits.

Sortie de Sonic Adventure

Sonic s'était absenté depuis trop longtemps et n'avait pas offert de véritable nouvel épisode aux joueurs depuis l'ère Megadrive. Alors le 14 octobre 1999, il est au rendez-vous sans faute pour la sortie de la Dreamcast! Un épisode 128 bits et enfin en 3D, des screenshots prometteurs de magazines qui vont enfin prendre vie dans notre télé... Allez hop, dans le caddie!

Sortie de Virtua Fighter 3tb

Le 14 octobre 1999, Virtua Fighter 3 arrive enfin sur consoles, pile poil au jour de la sortie de la Dreamcast! Fini donc l'interminable attente sur Saturn, et place à un tournoi 128 bits qui va à son tour accueillir 2 nouveaux combattants relativement opposés; là où VF2 accueillait aussi bien le personnage le plus jeune que le doyen du groupe, VF3 ajoute cette fois le perso le plus fragile (en apparence) et le plus robuste avec Aoi l'experte en aikido au teint de porcelaine et Taka, l'imposant sumo. Et le tb à côté du 3? il s'agit simplement du mode Team Battle qui vous permettra de vous affronter par équipes.

Sortie de Sonic & Knuckles

Le 19 octobre 1994, la suite directe de Sonic 3 déboule chez nous! Un coup d'oeil au logo de la boîte cartonnée suffit pour s'en convaincre: dans Sonic & Knuckles, l'échidné rouge introduit dans l'épisode précédent va faire plus d'ombre que jamais à notre bon vieux hérisson (ne parlons même pas de Tails qui a carrément disparu). Voilà donc un perso bien envahissant qui va même prendre la place de nos héros dans leurs aventures précédentes: la cartouche de Sonic & Knuckles fait en effet office d'adaptateur pour revisiter Sonic 2 et 3 avec Knuckles, ou n'importe quel autre cartouche Megadrive pour générer un stage bonus unique en 3D!

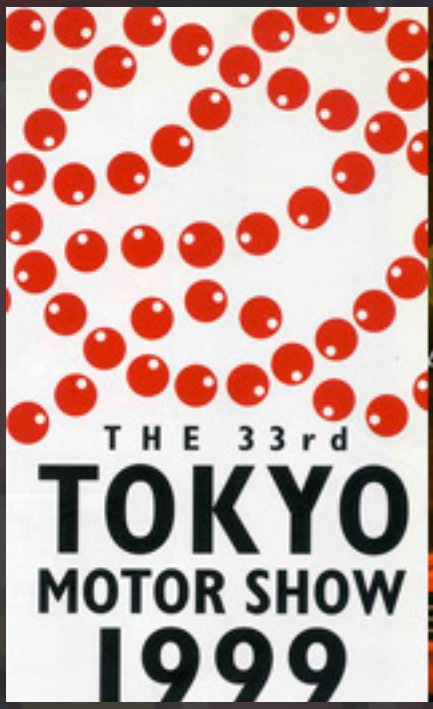
Lancement du Net Link sur Saturn

Le 22 octobre 1996, Sega lance le Net Link, un navigateur web destiné à la Saturn au prix de 200$. Un nouveau bond tehcnologique d'avance pour Sega qui en profite pour annoncer le développement de jeux utilisant les fonctions online de ce réseau révolutionnaire, prévus pour le mois de mars suivant...

Le saviez-vous?

Si vous êtes frustrés de ne pas avoir pu retrouver Nights sur Dreamcast, faites donc un tour dans la zone casino de Sonic Adventure: vous y retrouverez l'univers du personnage onirique dans un des flippers du niveau!

F355 Challenge présent au 33ème Tokyo Motor Show



Le 22 octobre 1999 a lieu le 33ème Tokyo Motor Show. Sega ne va pas passer à côté de cet évènement qui suit de très près la sortie arcade de F355 Challenge, le dernier bébé de yu Suzuki! Histoire d'en imposer au milieu des engins présents, le jeu est donc bel et bien jouable mais dans le cockpit d'une vraie Ferrari! Des sensations décuplées en perspective pour jeu qui s'annonce déjà ultra-réaliste... Espérons juste que les commandes du jeu ne sont pas directement liées à celles de la voiture, et il ne devrait pas y'avoir de casse dans ce prestigieux salon.

Sortie de Mortal Kombat au ciné

Le 25 octobre 1995, le film Mortal Kombat sort dans les salles françaises... On va enfin voir Sub-Zero congeler ses adversaires, Scorpion faire sa Fatality en chair et surtout en os, Liu Kang pratiquer un kung-fu nerveux sur les méchants et Goro coller des patates X4 a ses malheureux adversaires. La sortie ciné a coïncidé avec celle du jeu Mortal Kombat 3 mais le film est centré sur les personnages du premier épisode. Pas de cyber-ninjas ou de centaure donc, il faudra attendre une suite catastrophique pour ça...

Sortie de Mortal Kombat

Le 28 octobre 1993, Mortal Kombat vient éclabousser nos consoles françaises! Ce jeu de combat dont toute la presse spécialisée parle depuis plusieurs mois allie une violence extrême à une technique dite de motion capture qui rend les combattants si réalistes! Proposer aux jeunes joueurs d'exhiber fièrement la tête décapitée de leur adversaire avec la colonne vertébrale qui pendouille, ça ne va pas arranger le débat des familles sur la violence dans les jeux vidéo... mais bon, il n'en faut pas moins pour s'attaquer à un roi de la baston tel que Street Fighter II!

Happy Birthday Dee Jay

Dee Jay, l'un des 4 nouveaux challengers de Super Street Fighter II est né le 31 octobre 1965. Venu tout droit de Jamaïque, il a carrément le rythme dans la peau! Il enchaîne des coups avec une certaine cadence et sortira à l'occasion ses maracas pour faire une petite danse de la victoire bien nerveuse; le seul problème, c'est que ses adversaires n'en profitent jamais car à priori, ils sont K.O. quand il l'exécute...

Le saviez-vous?

Dans une salle du Dr. Eggman de Sonic Adventure, on peut apercevoir 2 Sonic robotisés qu'on a affronté par le passé, l'un à la fin de Sonic 2 et l'autre dans Sonic CD (entre autres).

CONCOURS EUROPEEN
SONIC SPEED CHALLENGE

AVEC

Reebok DMX

SEGA™

Maintenant chéri tu peux aller te rhabiller!

1 minute 26.4 secondes.

Prêt à affronter toute l'Europe* depuis chez vous? Etes-vous assez rapide pour prétendre au titre de Champion européen sur Sonic Adventure et pour gagner en exclusivité une borne de démonstration (comprenant 1 TV et 1 Dreamcast) ? Le concours européen « Sonic Speed Challenge » vous attend ! En sélectionnant l'option Internet de Sonic Adventure, vous serez automatiquement connecté au site Sonic. Vous pourrez alors télécharger le niveau spécial Reebok DMX dans lequel vous devrez retrouver, le plus rapidement possible, toutes les baskets dispersées dans les décors. Enregistrez ensuite votre temps sur le site Sonic et si vous êtes parmi les 50 meilleurs joueurs européens, vous gagnerez les cadeaux exclusifs Sonic / Reebok. Visitez Dreamarena ou le site Sonic pour connaître le règlement complet du concours, ouvert à tous possesseurs de Dreamcast et de Sonic Adventure.

Date de clôture : 14/01/2000. 1 minute, 26.4 secondes = 1 internet beat

Dreamcast.

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

www.dreamcast-europe.com
Dreamarena

LA DREAMTEAM DES FIGHTERS S'AFFRONTE EN 2D SUR DREAMCAST

MARVEL VS. CAPCOM 2
New Age of Heroes

"Si vous venez d'acquérir une Dreamcast et que l'envie d'un soft de combat en 2D vous démange, foncez les yeux fermés !"
Joypad 8/10

"Marvel vs Capcom 2 deviert la nouvelle référence toutes consoles confondues... Foncez dessus, vous ne le regretterez pas !"
Console News 9/10

- Le meilleur beat-em up de tous les temps !
- Un nombre de combattants sans précedent (56 au total), dont de nouveaux personnages Marvel et Jill, l'héroïne de Resident Evil !
- Mode Arcade - Des combats en équipe à 3 contre 3, complètement délirants !
- Nouveau système d'hyper combo - Associez les coups spéciaux de vos 3 combattants pour exécuter une seule attaque dévastatrice !

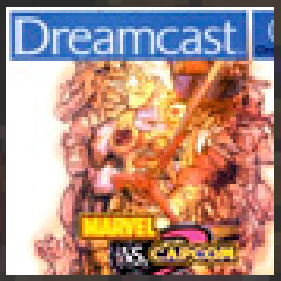
Virgin Interactive

CAPCOM

Dreamcast

TESTS

SEGA
SONIC
ADVENTURE


Dreamcast
MARVEL
vs. CAPCOM

32X
KNUCKLES'
CHAOTIX

READY 2 RUMBLE
BOXING

Aladdin

ECCO

SEGA SATURN
Exhumed

AKIRA

SONIC ADVENTURE

plates-formes/aventure • Sega/Sonic Team • 14 octobre 1999 • 1 joueur DREAMCAST

Yeah! Après quelques années d'attente et d'hésitation, la mascotte de Sega se décide enfin à nous livrer un épisode tout en 3D, et c'est finalement sur Dreamcast que ça se passe! Accrochez-vous car Sonic Adventure s'apprête à marquer une étape décisive dans l'évolution du hérisson... Il n'est d'ailleurs pas venu seul; mais Robotnik est lui aussi accompagné de Chaos, une menace sans précédent forcément liée aux émeraudes homonymes.

5 personnages vont donc progressivement rejoindre notre héros, permettant d'appréhender différemment les niveaux. Vitesse pour Sonic, Time Attack pour Tails, exploration pour Knuckles, survival pour Amy, shoot et pêche à la ligne pour E-102 et Big the Cat, les petits nouveaux... Cette variété bienvenue prolonge la durée de vie du jeu de façon conséquente. Que les puristes se rassurent, le genre plates-formes domine encore cette aventure mais les niveaux font désormais partie d'un monde ouvert dans lequel nos héros peuvent discuter avec des habitants, prendre le train pour passer du centre ville à une vaste zone naturelle à explorer... Ce Sonic est indéniablement plus ouvert

que jamais, incluant même une interaction avec la carte mémoire pour élever des créatures issues du jeu à la façon des Tamagotchi!

Cette richesse dans le contenu se ressent aussi graphiquement: le lifting 128 Bits a plutôt bien réussi aux niveaux qui bénéficient tous de jolis graphismes fins et colorés. Mais la vraie prouesse de la Sonic Team est d'avoir fait autant évoluer l'univers du hérisson sans le dénaturer; les éléments classiques qui le composent sont toujours présents et les nouvelles musiques sonnent aussi bien que par le passé. Seule la maniabilité a perdu de son efficacité car si Sonic reste fidèle sa rapidité légendaire, ses amis et lui se déplacent moins facilement dans la 3ème dimension avec quelques petits bugs et soucis de caméra ici et là. Mettons-ça sur le compte des dégâts collatéraux causés par cette nouvelle tornade bleue!

- le passage en 3D, enfin!
- environnement plus social et ouvert

- la caméra se place parfois mal
- pas mal de bugs de collision

88%

GRAPHISMES 8 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 9

MARVEL VS. CAPCOM 2
NEW AGE OF HEROES

baston 2D • Capcom/Virgin Interactive • 21 juillet 2000 • 1 ou 2 joueurs DREAMCAST

Après un premier épisode encourageant mais à développer notamment au niveau du roster, Capcom a plus que revu sa copie pour décrocher la mention. Allez, faites de la place car on passe de 15 personnages à 56, et ils sont toujours aussi furieux!

Une bonne cohésion globale permet toujours à chaque camp de profiter des atouts de l'autre: les justiciers de chez Marvel pourront bien sûr rivaliser en combos avec les maestros de chez Capcom, et ces derniers pourront effectuer des attaques spéciales souvent plus impressionnantes et dignes d'un super héros en colère. Cet équilibrage est la grande force des Marvel VS. Capcom car à la base, mettre Dan en face du Juggernaut c'était pas forcément gagné. Enchaînements de coups terrestres ou aériens, énormes rayons de la mort, avalanche de coups spéciaux combinés... Vainqueur rime ici avec dévastateur et le fait de combattre avec 3 persos en alternance maintient les combats à un rythme effréné.

Le tout se déroule dans des décors assez inégaux mais globalement réussis qui contribuent malgré tout à faire de ce Marvel VS. Capcom 2 une référence en matière de baston 2D. Dommage que les musiques ne suivent pas le même chemin avec une orientation jazzy assez étrange. Nos héros méritaient sûrement des thèmes plus épiques mais avec un peu de chance, le bruit des coups et explosions couvriront le reste pendant 90% du temps...

- 56 personnages!
- une 2D explosive

- une action parfois difficile à suivre
- pas de fin pour les persos

88%

GRAPHISMES 8 • SON 8 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 9

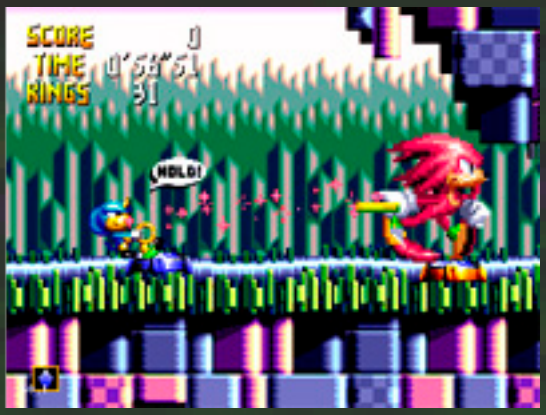
KNUCKLES' CHAOTIX

plates-formes • Sega/Sonic Team • mai 1995 • 1 ou 2 joueurs 32X

Qui va à la chasse aux émeraudes perd sa place... Knuckles remplace donc Sonic au pied levé pour sa première aventure solo. Enfin pas si solo que ça; l'échidné arrive accompagné de Charmy Bee l'abeille, Espio le chaméléon, Vector le croco et Mighty le tatou dans une croisade contre Robotnik et Sonic Metal qui sera donc placée sous le signe de la coopération!

Si le principe de Chaotix repose sur les bases des Sonic classiques, les mécanismes du jeu ont été quelque peu modifiés, à commencer par les niveaux. Toujours à base de plates-formes, rapides et tortués, ceux-ci sont sélectionnés de façon aléatoire et se montreront parfois répétitifs et un peu lassants en raison d'un manque flagrant d'inspiration mais aussi d'ennemis et de boss. Mais tournons-nous à présent vers la vraie nouveauté de cet épisode: la fameuse coopération. Anecdotique dans les aventures du hérisson, elle est ici obligatoire et s'annonce intéressante avec des persos aux aptitudes différentes. Seulement voilà, seul ou à 2, le partenaire deviendra vite un vrai boulet qui freinera les

déplacements, la faute à cette éspèce d'élastique invisible reliant nos héros et qui n'a finalement pas du tout été optimisé pour des actions coordonnées et intuitives.



Knuckles' Chaotix, un fiasco chaotique? Non. Après avoir mis le doigt là où ça fait mal, il faut reconnaître que ces défauts ne font qu'entâcher un jeu qui reste très bon à la base. La Sonic touch lui permet de rester dans la bonne moyenne grâce à une abondance de nouveaux effets, des graphismes pas vraiment 32 Bits mais riches et hauts en couleurs (parfois un peu trop vives, certes). Knuckles' Chaotix s'est engagé sur une pente un peu trop glissante mais devrait satisfaire les inconditionnels du hérisson bleu, à condition de fermer les yeux sur ce à quoi ce dernier les a habitué...

- un 2nd joueur mieux impliqué
- les nouveaux personnages

- l'équipier devient vite un boulet
- les couleurs trop criardes

80%

GRAPHISMES 7 • SON 8 • ANIMATION 8 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 8

READY 2 RUMBLE BOXING

combat (boxe) • Midway • 14 octobre 1999 • 1 ou 2 joueurs DREAMCAST

La dernière fois que la boxe a fait date dans l'histoire du jeu vidéo, elle avait été traitée d'une façon très humoristique et totalement décalée. Ready 2 Rumble reprend cette recette en y ajoutant un ingrédient non négligeable: le gameplay et la toute puissance d'une 128 Bits!

Nos boxeurs sont donc caricaturaux mais leur modélisation est toutefois réaliste; le résultat est aussi classe que drôle et il est quasi-impossible de se prendre au sérieux quand on incarne un boxeur coiffé comme un Jackson Five VS. le croisement de Mike Tyson et d'un bouledogue en face de soi! Les commandes simples et intuitives rendent les combats accessibles à tous sans pour autant négliger un gameplay plus poussé qu'il en a l'air, et finalement très réaliste par rapport à un combat de boxe réel.

Du fun immédiat, un système de jeu diablement efficace, une réalisation assez sobre mais très soignée notamment au niveau des animations et des modélisations faciales des boxeurs... Ready 2 Rumble offre un plaisir de jeu unique qui vous fera ressentir la rage, la persévérance mais aussi la pression et l'épuisement lors des rencontres les plus intenses; des qualités rares dans le milieu

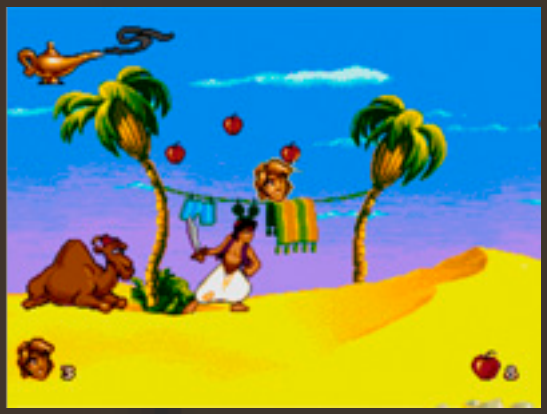
- des combats drôles et prenants
- le mode carrière

- rings et décors peu variés
- techniquement un peu répétitif

86%

GRAPHISMES 8 • SON 8 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 9

En nettoyant par hasard ma Megadrive avec un chiffon, un génie tout bleu est apparu (non, ce n'était pas Sonic). Il m'a demandé d'exaucer 3 voeux, j'ai donc demandé un jeu magnifique, un jeu drôle et un jeu passionnant. Et paf, en moins de deux je me suis retrouvé avec Aladdin entre les mains...



En plus d'être fidèle au long-métrage Disney, Aladdin enrichit ses graphismes déjà fabuleux par des animations à couper le souffle pour chacun des personnages et ennemis. Mais la panoplie de mouvements n'est pas seulement là pour faire joli: courez, glissez, suspendez-vous à une corde à linge, bondissez sur un dromadaire... Et battez-vous au sabre ou en lançant des pommes, avec un peu de chance vous déculotterez un garde devant tout le monde! L'habileté et la combattivité du jeune voleur seront mis à contribution aux 4 coins d'Agrabah et les niveaux qui regorgent de richesses et secrets dignes d'un bon jeu de plate-formes réservent également quelques séquences déjà cultes, comme le voyage déjanté à l'intérieur de la lampe ou l'échappée intense en tapis volant.

Aucun jeu auparavant n'avait été aussi proche d'un dessin animé; Aladdin n'a pas volé sa place au top des plus beaux softs qu'il soit possible de faire tourner sur une 16 Bits et résoud au passage le fameux problème de ceux qui ne veulent jamais faire tourner la manette: devant un tel spectacle, le joueur sera aussi émerveillé que le spectateur!

- réalisation fabuleuse!
- beaucoup d'humour

- boss final un peu décevant
- maniabilité bonne mais perfectible

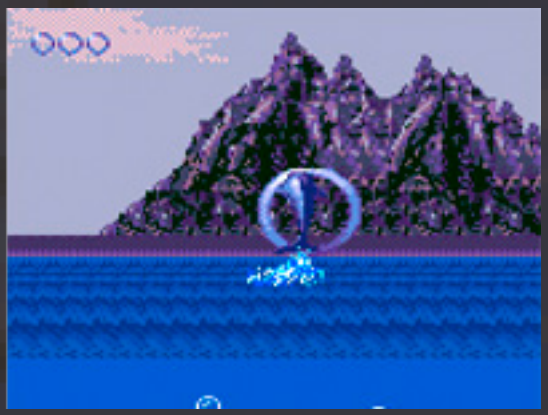
95%

GRAPHISMES 10 • SON 9 • ANIMATION 10 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 10

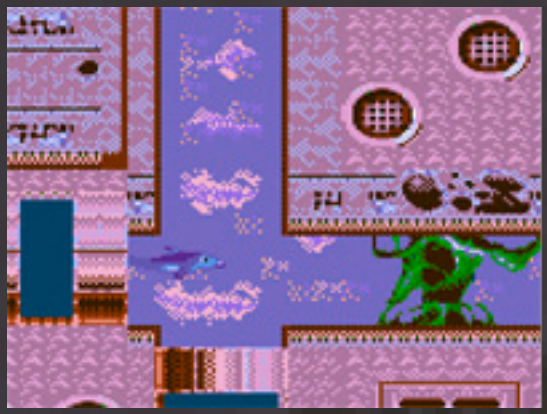
ECCO
Les Marées du Temps

aventures aquatiques • Sega/Novotrade International • 1994 • 1 joueur GAME GEAR

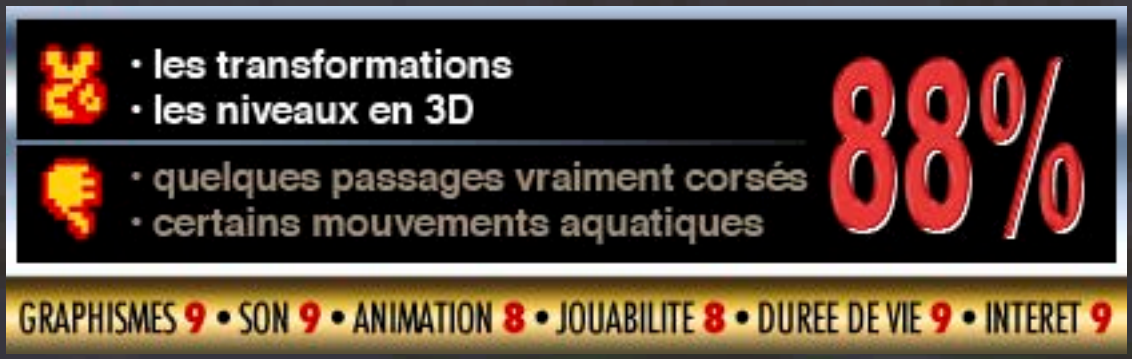
Comment transformer votre Game Gear en aquarium de poche? 2 solutions: soit vous la plongez dans le lavabo le plus proche (Retropolis décline toute responsabilité en cas de noyade), soit vous insérez une cartouche d'Ecco. Si vous avez choisi la 2nde option, prenez votre respiration et préparez-vous à un grand voyage...



La menace alien de la reine Vortex menace encore la planète et la quête du dauphin s'annonce une fois de plus longue et laborieuse; la faune aquatique recèle toujours quelques alliés et beaucoup d'ennemis, les énigmes se multiplient et la structure généralement labyrinthique des niveaux n'arrange rien, d'autant que le temps jouera parfois lui aussi contre vous. Le challenge est cependant à la hauteur d'une réalisation magnifique et l'envie d'évoluer dans des environnements aussi riches pour une petite portable est une belle motivation pour s'accrocher.



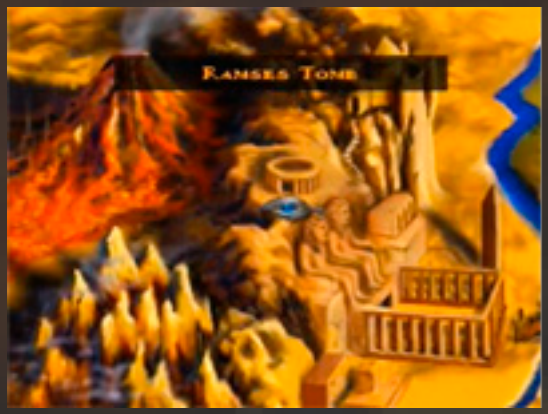
Une autre grande qualité de cette suite est la quantité d'innovations qui permettent par exemple à Ecco de changer d'apparence ou de se mouvoir dans des niveaux surprenants - certains en 3D! - et parfois très éloignés de ses eaux familières. Notre mammifère marin conforte donc la place particulière qu'il s'était faite dans le coeur des joueurs en diversifiant une suite qui aurait pu vite tourner en rond. Un grand et beau jeu.



EXHUMED

FPS • Lobotomy Software/BMG Interactive • avril 1997 • 1 joueur SATURN

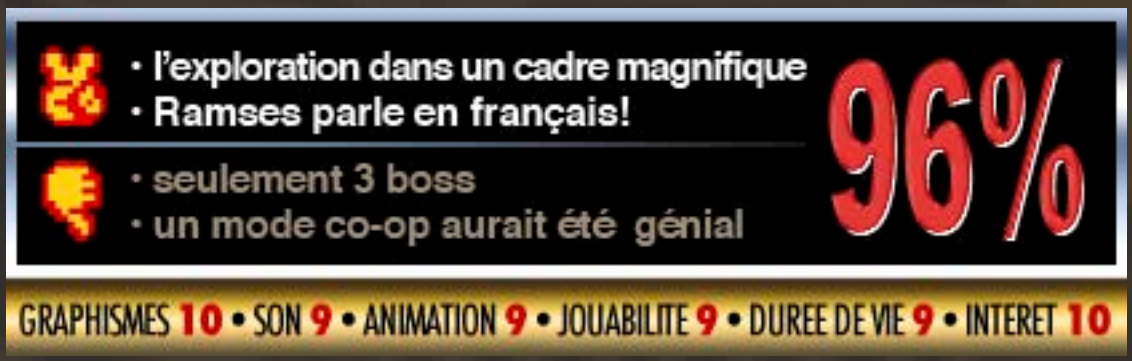
L'Egypte renferme de nombreux trésors et mystères... Exhumed est le trésor qui va illuminer votre Saturn. Son grand mystère est de frôler la perfection en dépit d'une storyline disons simpliste: des créatures egyptiennes et aliens ont dépouillé le défunt Ramses de ses artefacts magiques pour conquérir la Terre, en commençant par la vallée de Karnak; faites le ménage et retrouvez les pièces de votre émetteur pour rentrer (un poste de Président du Monde à la clé si vous y arrivez).



Exhumed est un incroyable paradoxe car si un tel scénario laisse entrevoir un bourrinage en bonne et dûe forme qui aura bien lieu du début à la fin à l'aide d'armes conventionnelles ou magiques, il réserve aussi bien plus de profondeur et de subtilités qu'il n'y paraît. Deux genres viennent se greffer à ce First Person Shooter: la plate-forme qui domine des niveaux conçus comme des casse-têtes où l'habileté prend le pas sur les armes, et l'aventure avec ces mêmes niveaux connectés entre eux sur une grande carte; ils révèleront leurs secrets au prix de nombreux aller-retours au fur

et à mesure de la progression de vos compétences et équipement. Une bonne initiative qui laisse entrevoir une vaste contrée pleine de surprises et non une série de niveaux à enchaîner de façon linéaire, sachant qu'il existe également 2 quêtes secondaires et 2 fins possibles.

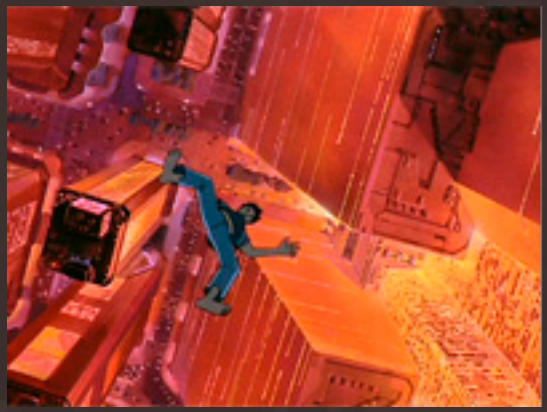
Vous pourrez en profiter pour admirer des décors variés et sublimés par des effets de lumière très réussis qui révèlent de nombreuses facettes de l'Egypte, bien au-delà de simples palais ensablés. Le même soin a été apporté à l'ambiance sonore qui se montre elle aussi dépaysante, entre deux rafales de sulfateuse sous les cris déchirants de vos ennemis. Le danger magnifique mais omniprésent et la difficulté parfaitement calibrée donnent régulièrement du fil à retordre sans pour autant décourager. Surprenant par sa qualité à tous les niveaux, Exhumed est un joyau de la Saturn qui peut légitimement régner au royaume des FPS tel un Pharaon. Prosternez-vous!



Préparez-vous à être les témoins des ravages d'une 3ème guerre mondiale, de l'émergence d'une génération cyber-punk... et aussi l'un des films d'animation japonaise les plus avant-gardistes et extraordinaires de tous les temps, qui a lui seul pourrait changer le cours des choses pour cette culture en France. Voici Akira, le film.

Le contexte post-apocalyptique de l'histoire d'Akira est une mise en abîme vertigineuse qui partira des dérives de la bande de Kaneda, ce mec charismatique avec la moto rouge hyper classe, à l'envergure un conflit politique et militaire sans précédent lié à Akira; un projet incroyable et improbable dont les sujets dépassent les limites psychiques de simples humains. Il est question de conflits d'autorité, de mythes et d'humanité mais aussi de la vision vraiment pertinente du désenchantement bien réel de la jeunesse nipponne. Nous sommes bien à 1000 lieues de ce que les détracteurs du genre appellent «japoniaiseries» ; la densité et l'intelligence de ce scénario époustouflant devraient même satisfaire pleinement les aficionados du manga orginal, dont ce film

modifie pourtant une grande partie des évènements et personnages.



La forme est à la hauteur du fond: la réalisation est elle aussi quasi-révolutionnaire avec une qualité dans le dessin et une fluidité de l'animation jamais vues auparavant dans un anime, le tout accompagné par une bande-son magistrale. Chef d'oeuvre absolu de l'animation japonaise doublé d'un vrai choc culturel (qui ne fera pas de mal chez nous), Akira est le genre de bombe dont on se souviendra encore dans 10 ans. Définitivement culte!

VERDICT ★★★★★★

La Dreamcast a-t-elle tué les licences Sega?

Ahh, la Dreamcast... Console de rêve? C'est vrai: puissante, innovante, dotée d'un line-up très intéressant qui s'étoffe de mois en mois... Malheureusement, une ombre vient entâcher ce tableau parfait; il semblerait en effet que certaines licences Sega et pas des moindres aient perdu de leur superbe sous le règne de la petite reine blanche! Horreur, malheur! Jetons un oeil sur le classement suivant pour constater l'étendue des dégâts.

5 - VIRTUA FIGHTER 3tb - Le retour compromis du Roi

Virtua Fighter 2 s'étant imposé en maître sur le terrain fertile de la baston 3D, sa suite se devait d'être aussi éclatante. Si Virtua Fighter 3 aura fait forte impression lors de sa sortie arcade, son

arrivée trop tardive sur Dreamcast (le jeu était initialement prévu sur Saturn) n'a pas vraiment provoqué la claque espérée, d'autant plus que la concurrence qui arrive derrière a de quoi le faire trembler. Virtua Fighter 3tb reste un excellent jeu de combat et un épisode de la série vraiment réussi, mais le soufflé est un peu retombé depuis VF2.

4 - SONIC ADVENTURE - La 3D, un pari risqué?

Mettons les choses au clair: Sonic Adventure est beau, frais et marque un impact formidable dans l'évolution du hérisson bleu. Seulement voilà, la maniabilité a indéniablement souffert lors du passage en 3D; Sonic brille toujours par sa vitesse et son fun, mais la précision millimétrée des opus 2D n'y est plus. Et dans ce cas précis, on pourrait presque dire que sans précision, la vitesse n'est rien! Les fans de la première heure ne laisseront pas passer ce petit problème, et un «c'était mieux avant» plane déjà au-dessus de Sonic Adventure...

3 - SEGA RALLY 2 - une suite qui s'embourbe

Sega Rally 2 accumule les syndrômes des deux jeux précédemment cités: tout comme le cas Virtua Fighter 3tb, l'épisode précédent était une claque monstrueuse aussi bien en arcade que sur Saturn mais cette suite sortie elle aussi lors des débuts de la console a moins brillé, n'exploitant pas aussi bien le potentiel de la Dreamcast. Et tout comme dans Sonic Adventure, on note une certaine dégradation de la maniabilité qui était elle aussi une marque de fabrique fondamentale de Sega Rally. Le contenu plus riche équilibre les choses, Sega Rally 2 s'arrête donc à mi-chemin entre les suites aux défauts mineurs et celles qui posent réellement de gros, gros problèmes...

2 - DAYTONA USA 2001 - La Hornet est morte ce soir

Les choses sérieuses commencent. Daytona USA 2001 est pourtant très convaincant graphiquement mais là encore, la maniabilité est foireuse. C'est difficile à avaler sachant que le premier Daytona était vraiment réussi et grisant de ce côté là, c'est d'autant plus difficile à pardonner qu'entre temps l'alerte avait déjà été donnée lors de l'adaptation de Daytona USA CCE sur Saturn! Daytona USA 2001 sur Dreamcast persiste et signe malgré tout. Ça mérite sanction et une belle 2nde place dans ce classement. Et hop, une licence de plus qu'il vaut mieux connaître et jouer sur la console d'avant!

1 - FIGHTING VIPERS 2 - Le ridicule l'a tué

Voilà la petite cata qui surpasse les autres. Fighting Vipers était un jeu fun, efficace, pas mal foutu et surtout très original sur Saturn avec ses persos aux accessoires improbables et aux armures qui peuvent voler en éclats. La suite a malheureusement loupé le train de l'évolution, loin d'être techniquement transcendentale pour la Dreamcast avec une réalisation plutôt moyenne et un contenu franchement à la traîne. Et si on sent que Virtua Fighter 3tb va avoir du mal à dominer la vague des prochains jeux de combat, on peut parier à 10 contre 1 que Fighting Vipers 2 va se faire lyncher dans les règles de l'art. Et oui, le XXIème siècle est cruel: la veille, vous attiriez le regard de nombreux joueurs avec votre belle armure et vos coups dévastateurs; aujourd'hui, on vous lance des pierres en se foutant de votre gueule parceque c'est totalement ridicule de se battre en fluo avec une grosse peluche dans le dos ou sur la selle d'un BMX. Que voulez-vous, les temps changent...

On a beau adorer la Dreamcast, il ne faut pas se voiler la face: les jeux ci-dessus ont un peu ramassé lorsqu'ils ont débarqué sur cette console, du «oh rien de bien méchant» au «argh rendez-moi ma Saturn!!». C'est vraiment dommage sachant que dans certains cas il s'agissait de licences encore relativement jeunes et prometteuses. Donc oui, après autopsie on peut bien affirmer que certaines licences ont été tuées par la Dreamcast (enfin y'a aussi les empreintes de développeurs pas vraiment innocents, faut pas déconner non plus). Fort heureusement, Sega a de nombreuses autres cartouches avec certaines suites vraiment éclatantes sur cette console comme Ecco, The House of the Dead 2, Phantasy Star Online...

...Ou encore de nouvelles licences qui annoncent le meilleur pour la 128 Bits avec notamment Jet Set Radio, F355 Challenge et bien sûr le magnifique Shenmue!

Non mais, vous n'avez quand même pas cru que Retropolis allait consacrer tout un dossier à descendre la Dreamcast quand même?

FORUM DISTRIBUTION ET 2001 AUDIOVISUEL
PRESENTENT:

AKIRA

le film

SOYONS CLAIRS: ON N'A JAMAIS VU PLUS FORT. VOICI UN DESSIN ANIME QUI EXTERMINERA L'IDEE REÇUE FAISANT DE "CHEAP" LE SYNONYME D'ANIMATION JAPONAISE. LA DESCRIPTION DE NEO-TOKYO, GRACE AUX IMAGES DE SYNTHESES RIVERA A SON SIEGE LE PLUS DIFFICILE DES SPECTATEURS.
UN SPECTACLE TOTAL.

PLAYER ONE

UNE DATE, UN GRAND MOMENT... LE CINEMA D'ANIMATION JAPONAIS TROUVE ENFIN SON PREMIER CHEF-D'OEUVRE, AKIRA, ECLATANTE DEMONSTRATION DE VIRTUOSITE. DESTRUCTEUR, PROPHETIQUE, AMBITIEUX. UNE FUSION TOTALE ENTRE BANDE DESSINEE ET 7EME ART.

MAD MOVIES

ECRIT ET REALISE PAR KATSUHIRO OTOMO
SORTIE LE 8 MAI

RETRO
POLIS